

LA BOSSE DES MATHS

3 ème

Jo... le dromadaire a perdu sa bosse des maths...

Conseillé par le sage et savant Luther, il entreprend un périlleux voyage pour la reconquérir. Traversant l'Océan de la Géométrie, la Contrée Numérique ou la Cité des Données, il doit affronter dans de singulières et mathématiques épreuves les maîtres à bosser de ces régions. Greenpeace, la baleine à bosse, Kid Cat, le chat bossé et Sylvester Cartonnet, le pigeon bosseur le mettent au pied ... du tableau noir. Jo devra éviter leurs pièges, surveiller son score, accepter leurs sacarsmes s'il échoue, et tenter de les vaincre pour la bonne bosse, celle des maths.

Vous l'avez compris, ce logiciel aborde d'emblée "l'épreuve mathématique" de manière ludique tout en suivant l'ensemble du programme de 3è. Toute réponse exacte ou fausse est signalée par une musique éloquente. Le recours à la théorie est toujours possible et gratuit ! (cliquez le livre). Une aide peut être proposée - c'est le fruit de Tentation - mais une fois croqué il vous en coûte 2 points sur les 4 que rapporte l'exercice résolu sans aide.

Vous pouvez même abandonner l'exercice en cliquant l'éponge et pourquoi pas, quitter le sous-chapitre étudié en cliquant la flèche du menu. Pour sortir du jeu, cliquez sur la flèche située sur le rocher en bas à gauche dans le désert.

En aucun cas la réponse ne vous sera fournie. C'est pourquoi, avant de vous lancer, nous vous conseillons de vous armer ... d'un papier, d'un crayon ... et de votre calculatrice ! Restez sur vos gardes ! Trop d'exercices faux et l'on risque de vous décerner une "gamelle trophée". Si au contraire, votre score progresse honorablement (max : 50) votre bosse des maths s'en trouvera ... grandie et peut être atteindrez-vous ... mais nous ne vous en dirons pas davantage. A vous de ... mat (h)er

Les thèmes abordés

Travaux géométriques

- Vecteurs
- Du côté de Pythagore
- Equations de droites

Travaux numériques

- Racines carrées
- Identités remarquables
- Résolution d'équations

Gestions de données


- Algorithmes
- Statistiques
- Proportionnalité

Vous pouvez librement évoluer d'un chapitre à un autre, ou passer à votre guise d'un sous-chapitre à un autre. Ainsi, vous travaillez suivant vos goûts ou votre niveau du moment.

1) LES COMMANDES

Les déplacements dans le logiciel (de chapitre en chapitre, de sous-chapitre en sous-chapitre par exemple) se font en cliquant des icônes (flèches, carte) à l'aide du curseur.

Au cours d'un exercice, votre écran se présente comme suit :



The screenshot shows a window titled "Contrôle Numérique". Inside, there is a coordinate system with points A, B, C, and D. To the right of the graph are four input fields labeled A, B, C, and D. Below the graph, there is a "0" button and a "Fruit de tentation" icon. The interface is surrounded by a decorative border.

l'énoncé →

Le livre :
c'est le recours
à la théorie.
Une page résume les
points essentiels
du cours.

le curseur :
si celui-ci n'est pas
affiché, tapez ESC
ou STOP. Ensuite, placez-
vous sur la zone désirée
et cliquez.

l'éponge :
pour abandonner
un exercice

votre score →

le fruit de tentation :
vous donne une
aide partielle

la flèche :
pour changer
de sous-chapitre

2) DE MANIERE GENERALE ...

- Pour localiser un endroit sur la page-écran, déplacez votre curseur (à l'aide de la souris ou des flèches du clavier) jusqu'à l'endroit désiré puis validez avec ENTER (ou RETURN).
- Lorsque vous est proposé un questionnaire comportant plusieurs réponses, tapez le chiffre correspondant à votre choix.

Lorsque vous devez répondre à une question, le curseur se place automatiquement dans une case. Tapez alors votre réponse. Puis avec ↑ ↓ déplacez votre curseur jusqu'à la case suivante. (Même pour des déplacements horizontaux). Enfin, lorsque toutes vos réponses ont été données, validez avec ENTER ou RETURN. Vous avez pour toutes les épreuves un droit à l'erreur. Modifiez la ou les réponses, puis validez à nouveau. Pour corriger ou modifier une réponse, placez votre curseur dans la bonne case (avec ↑ ↓). Puis avec <----- et -----> déplacez-vous à l'intérieur de la case. Pour pouvoir insérer des caractères, ou par exemple effacer une lettre : sur Thomson, tapez E F F ; sur IBM, Atari, Amstrad, tapez D E L.

3) MISE EN ROUTE

- THOMSON : Tapez RUN "AUTO.BAT
ATARI ST : Cliquer sur **LOADER.PRG**
AMSTRAD CPC : Tapez ↓ CPM (↓ s'obtient en tapant simultanément sur SHIFT et Ⓚ, puis **LOADER**. Sur clavier AZERTY, on obtient ù.
COMP PC : Tapez **LOADER** puis **ENTER**.
En cas d'erreur ou si vous utilisez le logiciel avec une carte graphique, effacez le fichier CARTE.INF pour cela après avoir allumé votre ordinateur, tapez **DEL CARTE.INF** puis **ENTER**.

4) MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous rapporter en vue d'une amélioration de ce logiciel, n'hésitez à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

COKTEL VISION : 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt
Tél : (1) 46 04 70 85